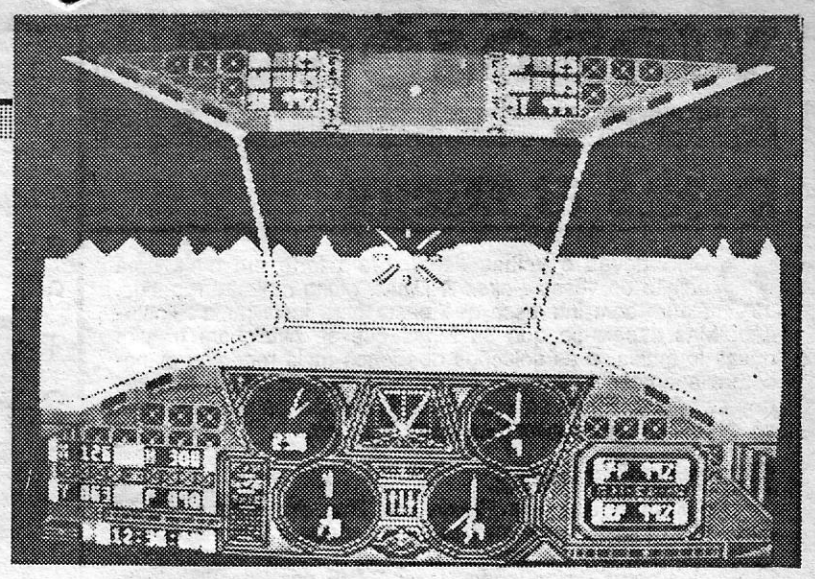
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

VAGABUNDO GALÁCTICO MISTURA ESTRATÉGIA E ACÇÃO



TÍTULO: Prowler
MÁQUINA: Spectrum

O tempo é o futuro, a hora é indefinida mas será, por certo a hora em que escolher carregar o *Vagabundo*. Depois, é tempo de voar ao encontro do inimigo aos comandos deste helicóptero do futuro. *Prowler*, é como lhe chamam os seus «pais». Vagabundo, gatuno, é a tradução para o português.

Prowler é mesmo um vagabundo galáctico, perdido num cenário terrivelmente branco e sem detalhes (será que o futuro vai ser assim?) onde há que procurar e abater os inimigos que decidiram invadir as colónias terrestres. A velha história...

Vagabundo é mesmo um jogo sem guião. E para que é que um guião é necessário quando tudo o que há a fazer é destruir as naves, instalações e tanques inimigos que se nos atravessam ao caminho?

Editado pela Mastertronic e vendido em Inglaterra por menos de duas libras (cerca de 500 escudos) *Prowler* é bem capaz de fazer as delícias de quem não chegou a comprar *Gunship* ou não tem paciência para simuladores que exigem o respeito por todas as regras de condução. Para esses, brido de simulador e «tiro neles» pode ser o jogo ideal. O que não quer dizer que Prowler seja um jogo pobre.

Há muita coisa escondida na aparente simplicidade deste vagabundo. Que logo desde o «écran» inicial, de carregamento, nos promete experiências sem par. Carregado o jogo, o «menu» de opções abre-se para seis possíveis missões e diversos níveis de dificuldade, consoante a experiência do piloto. Desde o simples voo de treino até à terrível invasão total, o lote de escolhas é variado e variável consoante se opta por ser um simples «aprendiz» ou um chefe de esquadrilha que sabe a cantiga toda.

Saber a cantiga toda não chega, porém, para levar a missão de «Prowler» a bom porto. Há que conhecer os comandos, o armamento transportado e a melhor forma de o utilizar. Por exemplo as 999 balas do canhão Stinger são óptimas para abater alguns inimigos mais fracos, mas nada como um míssil Dragon para fazer uma «limpeza geral» numa nave-mãe do inimigo.

Quando o alvo escolhido são os tanques que atacam «Prowler» desde o solo, um Wolfpack (míssil ar-solo) resolve a questão. O que sobrar depois pode ser destruído com um míssil de curto alcance tipo Hammer, um pequeno brinquedo da classe ar-solo que não deixa vestígios daquilo em que toca. E para fechar o arsenal há ainda que referir o míssil Hornet, capaz de destruir cinco alvos de uma só vez. É um especialíssimo que só deve ser usado quando tudo o resto já falhou.

A selecção do armamento faz-se utilizando as teclas X e C. No topo do «écran» estão indicadas as armas. Do lado esquerdo, a partir de cima, o Hornet (25), o Dragon (5) e o estado dos escudos do nosso «héli». Do lado direito o Wolfpack (25), o Hammer (5) e o Stinger (999). Uma barra lilás indica que arma está pronta para disparar.

Em baixo no «écran», do lado esquerdo, as coordenadas (x e y), o rumo e potência do aparelho. Depois os indicadores de altitude, velocidade vertical, velocidade no solo.

O *Prowler* está equipado com um computador de bordo que fundiona como o sistema TADS de *Gunship*. Uma vez assestada a mira sobre o alvo o computador de bordo faz os cálculos e o piloto só tem de premir o gatilho.

Para encontrar os inimigos, basta premir a tecla F, que nos dá acesso a um mapa com as coordenadas de cada sector. O cursor lilás que indica a nossa posição pode ser movido para qualquer ponto da quadrícula (teclas Q, A, O, P), enquanto na zona inferior do «écran» nos é indicada a coordenada de cada sector e o número de inimigos aí presente em cada momento. Basta voltar ao «écran» do «cockpit» (carregar em M, «fire») e rodar o «héli» até o indicador de «heading» apresentar o mesmo número que o indicado no mapa e estamos no caminho certo.

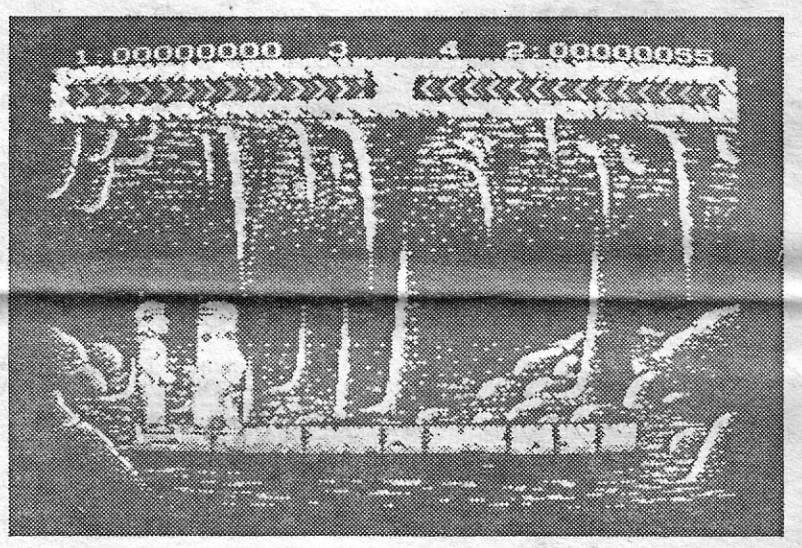
Quem não quiser sequer deslocar-se até ao sector escolhido, só tem de disparar um míssil de longo alcance nessa direcção e rezar para que tudo corra bem. Os que gostam de ver o branco nos olhos do inimigo devem acelerar (as teclas W e S permitem regular a potência de *Prowler*) e viajar até o inimigo (teclas de 1 a 9 com o Ø) para redução rápida de velocidade. Carregar em T (mira) é também conveniente para facilitar a pontaria.

O centro do «écran» de *Prowler* (em cima) é ocupado por um rectângulo azul cheio de pontinhos brancos (por vezes) rodeando um ponto maior. Esse rectângulo é indispensável para o bom sucesso da missão: representa o radar. Carregar em Caps Shift e Break ou na barra de espaços permite fazem o «zoom» do mostrador, dando a indicação aproximada da distância a que os inimigos se encontram

Espécie de versão simples de *Gunship, Codename Mat Delta Wing* e quejandos, *Prowler* não é um senhor no reino dos jogos pretendendo ser simuladores. Voa baixinho, sem aspirações a ser mais do que é: um vagabundo que diverte quem nunca se aventurou em coisas como *Gunship*. Para os que alguma vez experimentaram o realismo do simulador do melhor helicóptero americano, *Prowler* é mesmo um jogo a esquecer. Enerva. Os outros, que pensam que a leitura do manual de *Gunship* é por demais fastidiosa quando tudo não passa de um jogo, vão adorar *Prowler*. E até vão divertir-se.

Género: Acção/simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Veja antes de comprar

PERGAMINHOS ROUBADOS LEVAM VIOLÊNCIA A XANGAI



TÍTULO: Shanghai Karate
MÁQUINA: Spectrum

QUANDO tudo parecia querer acalmar, com *International Karaté +* a fechar a porta das artes marciais e os jogos de luta de rua pegavam força, com o último *Renegado* e *Street Fighter* a ditarem as regras, eis que as coisas se alteram e um novo título de «karaté» aparece. Desta vez vamos mesmo ao cerne da questão, com *Shanghai Karate* (ou *Xangai Karaté* na versão portuguesa).

Este novo passo nas artes marciais do micro é, por uma pena, idêntico aos anteriortes. No que respeita à história, compreende-se. Assim, temos que o terrível Wang Chen roubou os pergaminhos sagrados pertencentes aos mestres de «karaté», um roubo que só prepetrou após ter liquidado (é bem o termo) todos os mestres que se lhe opuseram. Resultado: não há um único mestre sobrante. Ou melhor...

De fora ficou um único mestre, Lo Yin (presumivelmente saíra do templo para comprar «A Capital») que se propõe vingar os seus companheiros e recuperar os ditos pergaminhos.

Lo Yin parte na sua demanda avançando da única forma que sabe: derrotando todos aqueles com quem se cruza. E ainda bem que o faz ou então este jogo seria tão monótono como alguns programas culturais que a televisão nos oferece.

A viagem do mestre restante inicia-se nas caves da academia de «karaté», por sinal muito bem desenhadas, o que faz com que o jogador perca as primeiras jogadas apreciando o pormenor a que os programadores se entregarem. Depois, e uma vez habituado ao ambiente de fundo, é tempo de ultrapassar este nível para chegar até ao rio Yantze onde, mais uma vez, são os gráficos quem mais ordena.

Prémio supremo para Lo Yin é a chegada ao derradeiro nível, o Templo do Dragão. Aí os gráficos são de estarrecer, lançando *Shanghai Karate* para o topo da tabela se porventura for realizado um concurso de desenho de jogos/simuladores de artes marciais. É que os homens da Players, a casa editora, esmeraram-se mesmo na colocação de todos os «pixels». Pena que tenham esquecido o resto...

De facto, *Shanghai Karate* deixa um pouco (muito) a desejar quando se chega ao momento de jogar. O movimento dos lutadores, tão necessário em simulações deste género, é simplesmente desesperante. A habitual selecção de movimentos está lá toda, só que a sua execução demora anos e a reacção ao ataque de um inimigo é sempre demasiado lenta. O que só pode significar uma coisa: o fim do jogo.

Na versão para um jogador (pois, é possível partir a cabeça a um amigo, graças à opção para dois jogadores), Lo Yin tem de reduzir a energia do opositor a zero e fazê-lo cair por quatro vezes, antes de poder chegar ao nível imediato. Na versão para dois jogadores só é possível competir no primeiro nível, o que é, assaz, estranho e reduz o interesse do jogo.

Num momento em que *Target Renegade* oferece opção para dois jogadores e muita acção desenrolando-se em gráficos aceitáveis, mesmo bons, quando *Street Fighter* acaba de chegar prometendo tornar-se num autêntico fenómeno graças aos gráficos e movimento, *Shanghai Karate*, que é um autêntico mimo em gráficos mas tem sérios problemas de movimento pode tornar-se um «mono» mesmo antes de ser experimentado. O que até é pena, porque é um dos bons programas da Players...

GÉNERO: Acção/Simulador
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Veja antes de comprar.

SUPERDUPLO É PIOR QUE PULASKI

TÍTULO: Super Stunt Man
MÁQUINA: Spectrum

HÁ filmes que é melhor não ver. Ou pelo menos é aconselhável usar óculos escuros para diminuir um pouco os efeitos nocivos que causam sobre o espectador. *Super Stunt Man* quase se classifica nessa categoria. Um «quase» que justifica que sobre mais este produto da Code Masters se debitem algumas linhas.

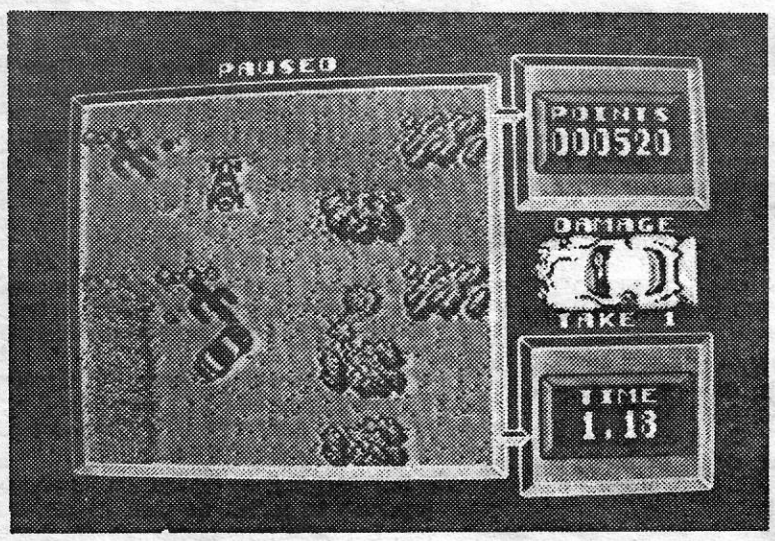
Super Stunt Man é traduzível por *Super duplo*, o que explica muita coisa. Para os que desconhecem o que é um duplo, uma espreitadela na série «Pulaski» (terças à noite na RTP) explica tudo: são aqueles heróis que fazem o papel do herói quando as cenas são perigosas.

Em *Super Stunt Man* as coisas funcionam mais ou menos assim. Com linguagem cinematográfica (*take 1* e *take 2*, *gret action*) e tudo o mais, como se estivéssemos em dia de filmagens e houvesse que cumprir determinados *stunts* que o director do filme quer registar no celulóide.

A primeira cena coloca-o no meio do deserto a bordo de um carro que se prepara para a grande travessia. Para lhe dificultar o avanço há uma infindável série de outros concorrentes armados com «canhangulos» que reduzem os níveis de energia do nosso piloto (ou será do carro?). Há que ripostar, usando o nosso canhão até que cada adversário se transforme em mais uma carcaça apodrecendo (enferrujando será o termo adequado) no deserto.

Contrariamente ao que seria desejável neste deserto em particular, o caminho está polvilhado de obstáculos que há que evitar: calhaus, cactos e fogueiras (fogeiras no deserto?) e rachas no solo. Becos sem saída (o raio do carro não consegue fazer marcha atrás ou sequer virar) são outro problema do nosso duplo: significam quase o mesmo que perder uma vida. Na maior parte das vezes.

A meio da corrida no deserto há uma cena de perigo que é necessário realizar na perfeição. Um salto com o carro ou coisa assim. Vocês cedo descobrirão tudo. Especialmente se não acertarem na rampa...



No fim do primeiro dia de filmagens (o primeiro nível) há que trocar o carro por um barco e partir para outra sequência de ardilosas curvas e caminhos. Só que sobre a água, o que até vai ser bom se alguém a meter na execução dos *stunts*.

Mas há mais coisas para fazer em *Super Stunt Man*. Cenas a filmar numa floresta, em vales, em Nova Iorque até ao desfecho apoteótico da película, tudo isso vai ocupar o nosso duplo por muitas e muitas horas. Isto se não morrer logo nos primeiros metros de deserto.

Género: Acção/simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — NIGEL MANSELL
2.º — GARFIELD
3.º — XANTHIUS
4.º — PREDATOR
5.º — TETRIS
6.º — DEFLEKTOR
7.º — COMBAT SCHOLL
8.º — CALL ME PSYCHO
9.º — CAGE MATCH
10.º — INSIDE CORING

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

DICAS novas e velhas são o prato forte em mais uma edição do vosso *Pokes & Dicas.* Muito material repetido, algum com interesse que baste para justificar a reinserção. Mas espera-se que as férias que se avizinham tragam novas fórmulas, e as soluções dos jogos mais recentes comecem a aparecer no correio. Até lá, fiquemo-nos com o material que se segue. E não se esqueçam de estudar para os exames. só depois devem pensar nos computadores.

Championship Sprint

De *Manuel Joaquim Pereira*, da Rua do Bocage, 55-4.º esq., 1300 Lisboa vem um pedido de socorro. Diz ele que já descobriu que em *Championship Sprint* é necessário construir oito pistas antes de podermos fazer SAVE dos traçados desenhados por nós. Mas aqui o Manuel tem um problema: quando «carrega» as pistas no programa principal, o jogo entra em «crash» e é um RANDOMIZE USR Ø certo. Que é que está errado? Se alguém souber a resposta é favor contactar este leitor. Ou talvez aqui o Poço da Cidade, porque pode ser que o problema seja também de outros leitores.

De Manuel Pereira e só para provar que ele não está perdido em tudo o que é jogo, eis *dicas* importantes para alguns dos jogos mais recentes. Com uma pergunta pertinente respeitante ao quarto nível de *Mask III.*

1 — *NEBULUS* — Nível 1 — TOWER OF EYES: No início, vá para a direita e entre na porta. Uma vez no outro lado, desvie-se do olho e vá para a esquerda. Ponha-se no elevador e suba, mas não vá através da porta já. Espere até que uma coisa parecida com uma estrela a rodar apareça no «écran» pela direita. Deixe que ela se aproxime de si, e mesmo quando ela estiver a bater consigo, atravesse a porta. Agora vá para a esquerda para apanhar outro elevador e subir. Quando estiver lá em cima, não se preocupe com a «bola» que lá está, apenas vá para a direita e apanhe o elevador.

Quando subir, verá alguns blocos a piscar; destrua-os e depois mate a bola saltitante. Avance até ao pé das escadas e preste atenção ao olho. No momento em que ele for para cima, suba os degraus e escapará à «estrela» que entrou pela esquerda. Entre na porta ao cimo das escadas e encontrar-se-á numa plataforma com uma bola saltitante. Destrua-a e suba para o elevador. Vá para a esquerda e espere na ponta da plataforma até que a já familiar estrela apareça. Quando isso acontecer, deixe-se cair e destrua a bola. Desvie-se do olho e vá para a esquerda. Aqui, uma série de plataformas desaparecerão, deixando-o num elevador. Suba (é um longo caminho!) e quando atingir o topo, você verá algumas plataformas dirigindo, à direita, a uma porta. A primeira destas plataformas desaparecerá se a pisar, por isso, salte por cima dela e entre na porta. (Mais uma vez escapamos à estrela, vinda da esquerda!)

No outro lado, vá para a esquerda, para o elevador e espere até que o olho se mova para a direita. Rapidamente, salte para o elevador e suba. Dirija-se para a esquerda, até encontrar uma porta, mas não a use ainda! A estrela aparecerá no «écran», e quando ela se aproximar de si, entre! Uma vez no outro lado, vá para a direita, entre na porta e terá completado a primeira torre.

2 — *MASK III* — VENOM STRIKES BACK — Os códigos para os vários níveis são: 1.º nível — MAYHEM; 2.º nível — TRANSMOGRIFY; 3.º nível — VALKYR; 4.º nível — Aqui tenho um problema, pois o programa diz-me que o código é PETALS ou PETAL5, mas recusa-se a aceitá-la. Alguma sugestão?

3 — *CYBERNOID* — As teclas para escolher as variadas armas são as de 1 até 5, inclusive.

1 — BOMBAS — servem para destruir alguns obstáculos e só se podem dirigir para cima ou para baixo.

2 — MINAS — Colocam-se no ar para alguns dos inimigos chocarem com elas.

3 — ESCUDO — Dá-nos invulnerabilidade por um curto período de tempo.

4 — BOMBAS SALTITANTES — Quando disparadas, ricocheteiam por todo o «écran», destruindo tudo o que toquem.

5 — MÍSSEIS — Autodireccionam-se para os obstáculos sem necessidade de os guiarmos.

NOTA: Estas armas são activadas carregando na tecla de disparo por algum tempo.

4 — *RAMPAGE* — No jogo de um jogador, destrua as janelas abertas e, depois, os edifícios. No jogo de dois jogadores, um jogador deve destruir as janelas abertas e o outro destrói os edifícios. No jogo de três jogadores, um jogador deve destruir as janelas abertas, outro deve destruir os edifícios e o terceiro jogador destrói os carros, helicópteros, etc. É possível saltar e dar socos no ar, o que é útil para destruir helicópteros a voar baixo. Deve-se partilhar comida nos jogos de 2 e 3 jogadores.

5 — *DEVIANTS* — Alguns códigos para os teletransportadores: DIZZIDUS; DEVIANTS; CYBERNIA; VESTRONA; ZACARONT; DENZIENT; CERBURUS; TROLLDOR; JABBADOR; XANTHIUS; EXCELSOR; AURIGUIS; ELECTRIX; GUZZLOID.

6 — *PLATOON* — Como apanhar a TNT e chegar à aldeia: CHAVE: E — esquerda; D — direita; C — cima; B — baixo. — D; B; D; D; B; D; B; D; C; C; D; B; B; D; C; D; B; Apanhar explosivos; E; C; E; B; E; C; C; E; B; B; E; E; C; C; C; C; C; D; B; D; C; D; B; D; D; D; D; B; D; B; D; B; D; D; C; D; B; D; C; C; C; E; C; Colocar os explosivos; D; D; C; E; E está na aldeia!

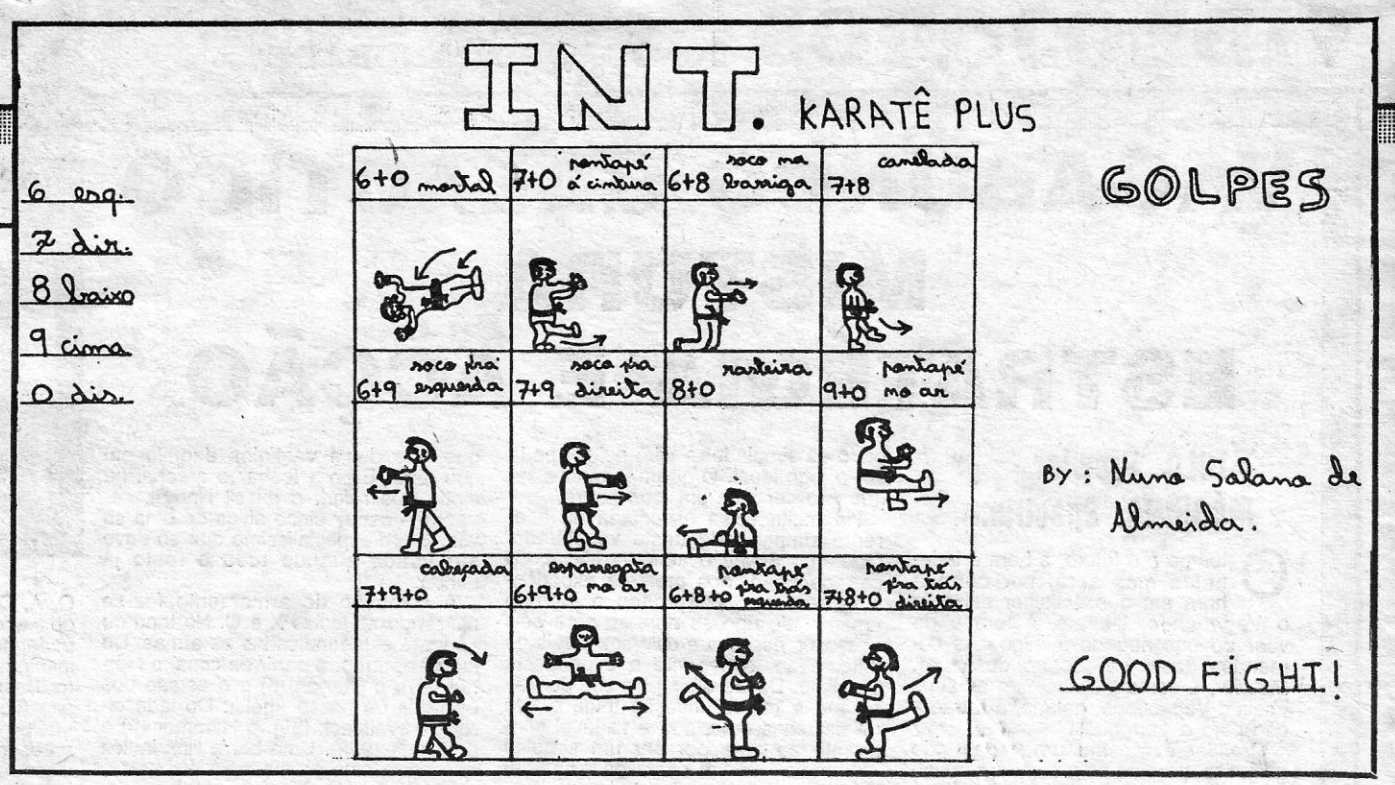
Gauntlet e *Ikari*

Vítor Paulino, da Buraca, quer saber como meter *pokes*. Como o assunto já aqui foi tratado (mil vezes... ou quase) espera-se que algum leitor possa ajudar o Vítor. Aqui fica a morada de contacto: Praceta Padre Cruz, lt. E, 21 r/c esq. Buraca.

Na sua missiva de apelo o Vítor aproveitou para «enfiar» alguma informação útil para outros leitores, especialmente os que andam às voltas com *Ikari Warriors* e *Gauntlet.* Ora tomem lá.

IKARI WARRIORS — Atire uma granada a um quadrado a dizer «In» e matará todos os inimigos que estiverem aí perto. Quando estiver na ponte maior esteja sempre a atirar granadas e passará a ponte sem problemas. Destrua os quartéis dos inimigos pois aí poderá ganhar tiros, granadas e outras coisas.

GAUNTLET — THOR — Primeiro prima M, N e SYMBOL SHIFT (não os largue) agora G e depois Q. Agora estando a premir SYMBOL SHIFT você poderá andar pelas paredes. É o melhor personagem para luta de corpo a corpo, só que é um pouco lento. MERIN — Opção 2 jogadores: Quando 1 morrer prima a tecla MAGIC e depois FIRE que ele ressuscitará. VALQUÍRIA — Está protegida por uma poderosa armadura. QUESTOR — Prima SYMBOL SHIFT e fica com vidas infinitas. Dotado de uma grande rapidez é o mais aconselhável para apanhar as frutas e os tesouros.



Os golpes de *IK +*

Nuno Cabral Valente S. de Almeida, da Rua Frei Tomé de Jesus, 13-3.º esq. — 1700 Lisboa, escreveu uma carta cheia de pedidos que, obviamente, não podem ser satisfeitos numa só edição. Mas se te mantiveres atento vais, decerto, encontrar resposta para muitas das tuas dúvidas neste espaço dedicado aos jogos de computadores. E então se consultares números atrasados de «A Capital», vais ficar a saber tudo o que necessitas (ou quase) para acabares alguns dos jogos que referes.

O Nuno quer também trocar jogos com outros leitores. Ele tem uma série de jogos prontinhos para colocar nas mãos do primiero «viciado» do Spectrum que lhe telefonar para o 773053 (a partir das 20.30). Em troca de outros jogos, isto é.

Do Nuno, alguns *pokes* que se reza para que funcionem e um desenho com as teclas e os golpes de *International Karate +*.

COBRA — POKE 34928, Ø (vidas inf.); POKE 41205, 183 (armas inf.)
AVENGER — POKE 41200, 24 (vidas inf.)
ARMY MOVES (1.ª parte) — POKE 54595, 201 (vidas inf.). (2.ª parte) — POKE 53770, 201 (vidas inf.)
BENNY HILLS — POKE 33101, 201 (imobilização de inimigos); POKE 34931, 201 (tempo inf.)
BAZOOKA BILL — POKE 37065, 201 (ausência de inimigos)
SABOTEUR II — POKE 61382, Ø (energia inf.); POKE 37122, Ø (tempo inf.)

O *Team* de Coruche

José Carlos e *Luís Espadinha* são o *Computer Team*, que, a partir de Coruche, pede socorro para *Platoon* (segundo nível), *Clever and Smart* e *Inside Outing*. Três questões que uma leitura atenta de «A Capital» por certo resolverá num futuro próximo. Estejam atentos.

Estes amigos enviaram também algumas *dicas* que a seguir se transcrevem.

NIGEL MANSELL — Quando forem disputar um grande prémio não aumentem o turbo porque senão não terão gasolina para acabar a prova.
GUNFRIGHT — Para localizarem o bandido, vão para onde o miúdo apontar pois ele andará por perto.
MATCH DAY II — Quando ganharem um canto, certifiquem-se se têm um jogador vosso à frente da baliza, faça um remate e quando a bola passar por ele avance, salte e marcará um belo golo de cabeça.
HANDICAP — Quando estiverem no tribunal e não tiverem dinheiro ponham no tribunal e subornem o juiz.
TOUR FORCE — Mantenham a tecla D e o ciclista ganhará mais velocidade.

Dois pelo *Predator*

Da Rua Luz Soriano, lt. 63-2.º dt. — 2795 Linda-a-Velha, escreve *Rui Merino*, disposto a trocar jogos com outros leitores e salientando que está pronto a trocar dois dos seus melhores títulos pelo *Predator*. Os interessados podem escrever-lhe ou ligar pelo 4193707.

Quanto às perguntas que fazes, Rui, é melhor dirigires-te a uma casa da especialidade. Os preços são diversos, mas espera gastar mais de meia centena de contos pela impressora e mais ainda pelo monitor a cores.

STREET HASSLE — Somos um «surfista» e temos que espancar os gorilas, os cães, as senhoras e os senhores. Em cada nível possuímos um golpe normal e um golpe especial que são os seguintes: 1.º nível — O normal é uma cabeçada (são precisas 2 cabeçadas para matar o cão e as pessoas) e o especial (obtém-se premindo «cima» + «fogo») que é um murro. 2.º nível — O normal é agitar o adversário (tira-lhe toda a energia se ficar com o dedo no «fogo») e o especial é pegar no adversário pelos colarinhos e fazê-lo girar até o largar. 3.º nível — O normal é outra vez a cabeçada e o especial é um pontapé. 4.º nível — O normal é um golpe de karaté com as mãos e o especial é pegar no adversário, elevá-lo no ar e lançá-lo pelos ares (fraco).

A melhor maneira de passar as fases é fazendo o seguinte: Para passarem o cão devem premir «baixo» + «fogo» até aparecer a mensagem «GOOD BOY» e para passarem os gorilas devem usar *SEMPRE* o golpe especial. Finalmente falta acrescentar que não devem matar as senhoras que não descem de guarda-chuva. Só se elas disserem «brute».

CRAZY CARS — Quando virem um carro aproximem-se e depois reduzam a velocidade (basta saírem dos 200 km/h) e quando virem uma recta acelerem a todo o gás. Teclas: 6 — esquerda; 7 — direita; 8 — travar; 9 — acelerar; Ø — começar.

Renegade ilimitado

Timex Team, de Mira Sintra (que os nossos espiões visitaram e sabem ter uma igreja muito esquisita) voltou a dar notícias. E escrevem estes amigos com as maravilhosas *dicas* que permitem ter vidas e tempo infinito em *Renegade II*. Tudo material original, descoberto pelo *Timex Team*. As *dicas* de *Renegade*, isto é, que os *pokes* que as seguem foram retirados de uma revista portuguesa, a Soft File. Assim mesmo...

Os membros do Timex Team aproveitam também para pedir desculpa aos correspondentes que arranjaram através desta coluna de «A Capital» (têm cerca de 500) mas não vão poder responder a todos de um dia para o outro porque não há «pernol» (calão de Mira-Sintra para dinheiro) que chegue para os selos. Mas não desesperem que as respostas vão chegar. E em melhor português, que os rapazes do Timex Team estão mesmo a tomar precauções. Ainda há algumas palavras com letras trocadas, mas as coisas melhoraram. E vamos ao vosso material.

Esta é uma maneira de ter vidas e tempo ilimitado.

RENEGADE II — Primeiro defina as teclas do seguinte modo: 1.º jogador: I — esquerda; U — cima; M — FIRE; O — direita; J — baixo. 2.º jogador: W — esquerda; Q — cima; Z — FIRE; E — direita; A — baixo.

Quando morrer, escreva no nome — QZZZZZ... e verá que o nome passa para a linha de baixo, carregue em ENTER e aparecerá no sítio onde havia morrido. Notará que o SCREEN tem problemas, mas não se preocupe pois, quando o tempo acabar ou quando passar de SCREEN, o SCREEN ficará bom e terá vidas e tempo infinitos.

NOTA: No 2.º nível ter cuidado com o BOSS pois a famosa PAUSE do *Renegade I* não funciona. (Parece que o Mike Lamb já topou o esquema da PAUSE.)

No 5.º nível (último) apanhe o taco do bilhar, pois vai-lhe ser bastante útil. Vai ter de o levar consigo para lutar com o último BOSS. No último nível, no qual o BOSS é um assassino profisisonal, tenha o máximo cuidado, nunca se deixando apanhar. Para vencer o BOSS dê-lhe uma boa verdascada no cabedal para este paralisar. Dê-lhe logo outra de seguida, depois ponha-se aos seus (do BOSS) pés e quando ele se tentar levantar repita a dose até o conseguir matar.

E alguns *pokes*

SAI COMBAT — POKE 65364, 201
STAINLESS STEEL — POKE 46991, Ø
NIGHTMARE RALLY — 100 MERGE"": CLEAR 24791: POKE 23785, 201: RANDOMIZE USR 23760: POKE 23785, 221: POKE 26267, 255: RANDOMIZE USR 23785.

Dan Dare II até ao fim

Nuno Filipe Franco Zoio andou a recolher informação de diversas fontes e juntou tudo numa carta enviada até ao Poço da Cidade.

DAN DARE II — Chave: E — esquerda; D — direita; C — cima; B — baixo.

NÍVEL 1: E, B, B, E, E, E, E, C, D, C, C, E, E, B, E, B, destruir o computador, D, D, B, B, matar bebé, C, D, D, D, D, B, matar bebé, B, matar bebés, B, D, apanhar energia, E, B, descer até à máquina esmagadora, E, matar bebé, B, E, B, matar bebé, B, E, E, E, C, D, C, C, E, E, B, D, disparar para a porta, entrar, esperar que ela feche, nível 1 completo.

NÍVEL 2: D, D, B, E, B, B, E, destruir o computador, matar bebé, B, perca uma vida, apanhar poder de tiro extra, B, B, B, B, matar bebé, E, E, E, matar bebés, D, D, D, C, C, D, B, B, matar bebé, B, E, matar bebés, D, C, C, D, B, B, D, apanhar o rádio atrás da porta, C, matar bebé, B, E, E, C, C, C, C, D, B, D, B, D, ponha-se atrás da porta, nível 2 completo.

NÍVEL 3: D, C, C, C, D, D, B, destruir o computador, C, E, E, C, E, renovar energia, D, C, D, passar pela porta, D, C, C, E, matar bebé, D, B, B, E, passar pela porta, E, B, E, renovar energia, D, B, B, E, matar bebé,

B, E, C, E, B, E, matar bebés, C, E, E, matar bebé, D, C, apanhar objecto atrás da porta, B, D, D, B, B, C, D, C, D, D, D, ponha-se atrás da porta, nível 3 completo.

NÍVEL 4: D, D, D, D, C, D, apanhar energia, E, C, C, D, D, C, D, B, D, C, C, C, E, destruir o computador, matar bebé, D, B, B, B, E, matar bebé, C, C, matar bebé, B, E, E, matar bebé, D, B, B, E, E, B, E, matar bebé, D, B, B, B, B, matar bebé, B, B, E, matar bebé, D, C, C, C, C, E, E, B, E, apanhar objecto, D, D, B, matar bebés, C, C, D, C, C, C, D, D, C, C, D, B, D, C, D, D, D, D, D, D, C, D, D, meta-se na cápsula espacial, espere que o relógio chegue a zero e... *Dan Dare II* completo!

ROLLING THUNDER — No «menu», introduza a palavra «jimbo» e vai ouvir um som. Agora, quando começar o jogo, você tem vidas e energia infinitas, mas não balas. Agora, durante o jogo você pode premir a tecla «I», para saltar de nível em nível. O último nível do jogo é o (*history 2*, área 1Ø).

PREDATOR — Depois do 1.º nível, quando você morre, aparece a mensagem: «REWIND TO START OF LEVEL!», ignore o pedido, e apenas prima PLAY no gravador. Você vai agora começar a jogar no nível seguinte, com todas as suas armas, vidas e energia no máximo.

NORTH STAR

```
1Ø LOAD "" CODE
2Ø FOR F = 65448 TO 65455
3Ø READ A: POKE F, A: NEXT A
4Ø RANDOMIZE USR 65428
5Ø DATA 62, 36, 5Ø, 243, 188
6Ø DATA 195, 191, 183
```

BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

```
1Ø CLEAR 27ØØØ
2Ø POKE 23607, 2ØØ
3Ø LOAD "" CODE
4Ø POKE 55832, 251
5Ø POKE 55833, 2Ø1
6Ø LET 1 = USR 558Ø8
7Ø POKE 413Ø2, 58
8Ø LET 1 = USR 32768
```

JET BIKE SIMULATOR

```
1Ø LOAD "" CODE 23296
2Ø POKE 23372, 1Ø4
3Ø POKE 23373, 91
4Ø FOR F = 234ØØ TO 23407
5Ø READ A: POKE F, A
6Ø NEXT F
7Ø DATA 62, 2Ø1, 5Ø, 2Ø, 1Ø6
8Ø DATA 195, 198, 92
9Ø RANDOMIZE USR 23296
```

YOGI BEAR

```
1Ø CLEAR 65535
2Ø FOR F = 652ØØ TO 6522Ø
3Ø READ A: POKE F, A
4Ø NEXT F
5Ø LOAD "" CODE
6Ø POKE 65Ø72, 176
7Ø POKE 65Ø73, 254
8Ø RANDOMIZE USR 58112
9Ø DATA 33, Ø, Ø, 34, 18, 137, 34
1ØØ DATA 2Ø, 137, 62, 24, 5Ø, 226
11Ø DATA 175, 175, 5Ø, 84, 136
12Ø DATA 1Ø5, Ø, 132
```

CHILLER

```
1Ø CLEAR 29ØØØ: LOAD "" CODE
2Ø LOAD "" CODE: POKE 34412, Ø
3Ø RANDOMIZE USR 42664
```

Carregador para *Cybernoid*

Este jogo não necessita mesmo de *pokes* para poder jogar-se com vidas infinitas, dado que basta escrever YXES no «menu» de escolha de teclas. Mas *Luís Galhardo, António Alfarrobinha* e *Sandra Galhardo*, todos de Portimão, decidiram que com um carregador também se podia ir ao fundo da questão. E já que estavam numa de *pokes* e *dicas*, aproveitaram o balanço para enviarem uma série de informações. Vejam só o que eles escrevem:

CYBERNOID — Neste jogo dispomos de mais cinco armas, para além dos fracos tiros. Temos acesso a elas através das teclas de 1 a 5. Tecla 1 — são mísseis com os quais se começa o jogo. Tecla 2 — São minas que pode espalhar pelo «écran». Os inimigos morrem ao bater nelas. Tecla 3 — É o escudo que tem tempo limitado. Tecla 4 — São bombas que destroem tudo o que está à sua volta. Tecla 5 — É uma bomba que procura o seu alvo.

NOTA: Estas armas são limitadas. O número da esquerda indica as que temos e o da direita indica as que podemos ter.

Já agora um carregador para este jogo:

```
Ø REM CYBERNOID P/ LUÍS GALHARDO
  & ANTÓNIO ALFARROBINHA
1Ø CLEAR 24835: LOAD "" CODE
2Ø FOR F = 65199 TO 652Ø4: READ A:
  POKE F, A: NEXT F
3Ø DATA 62, Ø, 5Ø, 79, 139, 2Ø1
4Ø RANDOMIZE USR 64512
```

De seguida um carregador para *CHUCKIE EGG I*, isto porque nunca vimos um e os *pokes* são bem difíceis de meter neste jogo devido à sua «cabeça» em C.M.

```
Ø REM CHUCKIE EGG I P/ LUÍS GALHARDO
1Ø BORDER Ø: PAPER Ø: INK 5: CLS
2Ø FOR F = 31ØØØ TO 31Ø44: READ A:
  POKE F, A: NEXT F
3Ø DATA 62, Ø, 5Ø, 1Ø7, 92, 221, 33, 61, 92, 17,
  2, Ø, 55, 62, 255, 2Ø5, 86, 5, 48, 241, 221, 33, 2Ø, 13Ø,
  17, 18Ø, 7Ø, 55, 62, 255, 2Ø5, 86, 5, 48, 241, 175,
  211, 254, 5Ø, 85, 167, 195, 16, 164, 2Ø1
4Ø PRINT AT 11, Ø; "LOADING: CHUCKIE EGG I"
5Ø RANDOMIZE USR 31ØØØ
```

YOGI BEAR — POKE 349ØØ, Ø
CYBERNOID — POKE 35663, Ø
GALAXIANS — POKE 54757, Ø

Códigos para *IMPACT* — 1 — EGGS; 2 — CHIP; 3 — LEÃO; 4 — TICK; 5 — CASE; 6 — FACE.

Ajuda para *ARKANOID II*	*REVENGE OF DO*
NÍVEL 1 —	DIREITA
NÍVEL 2 —	DIREITA
NÍVEL 3 —	DIREITA
NÍVEL 4 —	DIREITA
NÍVEL 5 — ESQUERDA	
NÍVEL 6 — ESQUERDA	
NÍVEL 7 — ESQUERDA	
NÍVEL 8 —	DIREITA
NÍVEL 9 — ESQUERDA	
NÍVEL 1Ø — ESQUERDA	
NÍVEL 11 — ESQUERDA	
NÍVEL 12 — ESQUERDA	
NÍVEL 13 —	DIREITA
NÍVEL 14 — ESQUERDA	
NÍVEL 15 —	DIREITA
NÍVEL 16 — SÃO IGUAIS	
NÍVEL 17 — SÃO IGUAIS	
NÍVEL 18 —	DIREITA
NÍVEL 19 —	DIREITA
NÍVEL 2Ø — ESQUERDA	
NÍVEL 21 —	DIREITA
NÍVEL 22 —	DIREITA
NÍVEL 23 —	DIREITA
NÍVEL 24 —	DIREITA
NÍVEL 25 — ESQUERDA	
NÍVEL 26 —	DIREITA
NÍVEL 27 —	DIREITA
NÍVEL 28 —	DIREITA
NÍVEL 29 —	DIREITA
NÍVEL 3Ø — ESQUERDA	
NÍVEL 31 —	DIREITA
NÍVEL 32 —	DIREITA
NÍVEL 33 —	DIREITA
NÍVEL 34 — É O «ÉCRAN» FINAL	

Siga este percurso e terá a vida facilitada.

Cybernoid com mapa e *dicas*

Há, como se prova, muitas maneiras de esfolar um coelho. E se o carregador de *Cybernoid* vem abrir um caminho, o mapa e as *dicas* do *Óscar Manuel da Silva Brosque Costa Teixeira* são a alternativa possível mesmo que não única.

Bem medidas no relógio, foram 13 horas que o Óscar passou na prancheta de desenho aprontando o mapa do nível 1 de *Cybernoid*. Até as ervinhas desenhou... o que vai valer-lhe uma encomenda especial de «A Capital». O que vai de encontro a uma sugestão do próprio Óscar.

Para juntar ao seu artístico esforço, o Óscar preparou uma receita rápida para acabar o primeiro nível de *Cybernoid*. Com as *dicas* que ele recolheu, o mapa que desenhou e, para os mais nervosos e atrapalhados a «malandrice» do YXES do «menu», *Cybernoid* vai ser canja. Sigam as coordenadas do mapa, leiam o texto e... pronto!

— Em A 3: destruam o inimigo ou com «bombs» ou com «seeker».
— Em C 3: passem os inimigos com o «shield» se não lhes der jeito passá-los, mas depois terão de apanhar mais um «shield» para passarem outro quadro que não lhes dê muito jeito.
— Em C 2: usem «bounce» e apanhem as latas de munições que aí se encontrem, mas ao apanharem essas mesmas caixas mudem a arma para «shield» pois só assim apanham mais um, que os poderá ajudar no próximo quadro.
— Em B 2: usem o «shield» que tiverem se não conseguirem passar pelos inimigos, mas não se esqueçam de apanhar a lata de munições do outro lado dos inimigos pois só assim poderão ficar com mais um «shield».
— Em B 1: mal entrem no quadro escolham «seeker» e com essa arma destruam os inimigos, ao mesmo tempo que se desviam das bolas enviadas por um inimigo indestrutível que está em cima.
— Em C 1: ao entrarem neste quadro escolham «bounce», que os ajudará muito neste quadro cheio de inimigos e que precisa de muita agilidade da vossa parte.
— Em D 1: usem o «shield» ao passarem pelos inimigos, mas passem-nos rapidamente antes que se acabe o poder que têem.
— Em E 1: ao apanharem a lata deixem estar a vossa arma em «shield» para assim ficarem com mais um, apanhem a arma que se encontra em cima dos quadrados e quando já faltarem os quadrados de baixo destruam-nos com a vossa arma seleccionada em «bombs». Ponham a vossa arma logo a seguir em «seeker» pois precisarão desta arma.
— Aqui em E 2 mal apareçam no quadro usem logo um «seeker» que já fora previamente seleccionado por vocês antes de aqui chegarem, pois só com esta arma poderão destruir o inimigo que começa a soltar bolas mal vocês apareçam.
— Em E 3: aqui entrem no quadro pelo lado direito, encostados à parede pois não sofrerão o risco de se encontrarem frente a frente com os dois mísseis que virão direitos a vocês se entrarem no «écran» pelo meio deste. Seleccionem a arma para «bounce» que os ajudará enquanto destroem as bolas que se encontram à vossa frente e que impedem a saída para o próximo quadro.
— Em D 3: destruam os mísseis ou com «bounce» ou com «seeker», ou ainda com «bombs», se tiverem munição suficiente usem-na pois, mas não se esqueçam de que se destruírem o quadrado em que o inimigo anda, logo este sairá pelo quadro andando a incomodar-vos.
— Em D 2: aqui e finalmente é o último quadro mas não o último do jogo inteiro, mas sim do 1.º nível, e é aqui que deverão usar ou um «seeker» ou um «bounce» para destruírem o inimigo, depois é só seguir para a plataforma e terminam.

BOA SORTE!

Pokes para tudo... ou quase

Alexandre Manuel dos Santos, de 12 anos, que vive na Rua Almada Negreiros, lt. 461-7.º C, 1800 Lisboa, precisa de *pokes* para *Chuckie Egg, Jail Break, Bomb Jack, Side Walk, Terramex, Ikari Warriors, Who Dares Wins 2* e *Mask 2*. Ufff! É certo que algum deste material já aqui foi publicado. E é ainda mais certo que *pokes* e *dicas* para estes jogos aparecerão, no futuro, nestas páginas. Portanto Alexandre, vai espreitando. E obrigado pelas *dicas* enviadas, de que se publicam as mais interessantes.

— Em *Joason's Gem* carregue em todas as teclas e terá vidas infinitas.
— Em *Dummy Herbet's* se carregar nas teclas C, T, H, E e A terão vidas infinitas.

Pokes de Évora entram

Quem o garante é *Carlos Jorge* na carta que fez chegar ao Poço da Cidade. Este leitor, que vive em Évora e usa o pseudónimo de *Gasosa* (???) aproveita também para agradecer aos membros do *Micro-2000* e do *Micro-Odivelas* o facto de lhe terem escrito. Isto sem esquecer outros correspondentes que arranjou através das páginas de «A Capital».

O Carlos agora precisa é de *pokes* e ajudas para *Heartland, Bomb Jack, Flying Shark* e *Bride of Frankenstein*.

THANATOS — POKE 52745, 2Ø1
SCOOBY DOO — POKE 29614, Ø
ARMY MOVES — POKE 59743, 2Ø1: POKE 54599, Ø
RAMBO — POKE 38841, 24
SPACE HARRIER — POKE 46551, Ø
FIRELORD — POKE 39171, 58: POKE 3857Ø, Ø: POKE 38616, Ø: POKE 39816, Ø: POKE 38818, Ø

NIGEL MANSELL GRAND PRIX

Carlos Manuel C. Carmo já rola a alta velocidade entre os pilotos da Fórmula Um. O que lhe permite dar conselhos aos novatos. Por isso mesmo aqui ficam as informações recolhidas por «A Capital» junto desta «promessa» nacional na Fórmula

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

(Continuação da pág. anterior)

Um de computador. Com *dicas* para outros jogos a provarem que o Carlos ainda tem tempo para se divertir, apesar das exigências do «grande circo».

NIGEL MANSELL GRAND PRIX — Na qualificação utilizem sempre potência máxima no turbo, pois assim será mais fácil atingir uma posição cómoda na grelha de partida. Na partida ponha a potência do turbo *(Turbo boost)* ao máximo e quando estiverem já a liderar a corrida voltem para a potência normal para não gastarem combustível. Ao meio da prova é aconselhável uma troca de pneus. Quanto maior for o n.º de voltas que escolherem, menor serão as dificuldades para conseguir a qualificação. Se no final duma prova estiverem com problemas de combustível (fuga de combustível) comecem a andar aos «ziguezagues», assim a fuga de combustível será menor. Aqui ficam as 9 pistas em que consigo qualificar-me, pois na pista n.º 9 (Hungria) é quase impossível conseguir a qualificação: 1.º Brasil — 100 segundos; 2.º Itália — 100; 3.º Bélgica — 135; 4.º Mónaco — 98; 5.º Detroit — 115; 6.º França — 78; 7.º Alemanha — 120; 9.º Hungria — 106. A partir daqui não sei mais pois é muito difícil conseguir a qualificação para o circuito húngaro; quando conseguir passar este circuito mandarei o resto, pois no total são 16 circuitos.

CYBERNOID — Para obter vidas e tempo infinito é só fazer o seguinte: Quando estiver a definir as teclas, defina-as pela ordem: Y-X-E-S, depois volte a definir as teclas como achar melhor.

IK + — Para jogar é preciso um *joystick*.

RASTAN SAGA — Podem meter os mísseis que quiserem sem ligar às ordens dadas pelo computador.

JOE BLADE — Os objectos que temos de recolher são: Munição (para ter 25 tiros extra), Comida (para aumentar a energia), Chaves (para abrir as celas) e a Bomba (para activarmos a bomba temos de pôr as letras por ordem alfabética). Temos de libertar os 6 prisioneiros e fugir.

ROLLING THUNDER — Apanhe o maior número possível de balas, pois na 5.ª e última área terá de abater o «chefão» com uma boa dose de balas.

DEVIANTS — Os códigos deste jogo são: CERBEROS, DIZZIDUS, EXCELSOR, CAGARANI, DEVIANTS, YABBADOR, ASIMONOS, TROLLDOS, ZACARONT, DENZIENT, CYBERNIA, XANTHIUS, ELECTRIX, BASILISK, STRATOSA, SALAMINO, DIESPAZM, LETSRECK, BADBLADE, YABBATAK, METALDOG, THE THING, LEVELONE, CHECKOUT. Utilizar os códigos acima referidos nos teletransportadores.

Driller e mais alguns

Miguel Caleira Amaro, da Rua Luís Gomes, 53-1.º dt., 2700 Amadora, precisa de ajudas para *Karnov* (vidas infinitas), *How to Be a Complete Bastard* (já aqui publicámos a solução), *Xecutor* (vidas infinitas), *Mad Balls, Tetris, Merlin, Stormbringer, Sam Stoat Stafabaker* (?) e *Mask 3* (vidas infinitas). Olho vivo nas páginas de «A Capital» e vais encontrar a resposta a muitas das tuas dúvidas.

Este leitor quer também trocar jogos (empréstimo) com outros «viciados» em computadores. É o Miguel, que tem 8 anos, ainda enviou alguma informação útil.

COMBAT SCHOOL — Na 1.ª prova, para correrem mais depressa fiquem sempre com o dedo na tecla da direita e basta estarem sempre a carregar na da esquerda.

CALIFORNIA GAMES — Na prova da BMX o mesmo.

KIREL — POKE 54963, Ø: POKE 43772, 255 (vidas inf. e tempo)

ROLLING THUNDER — Se carregarem em «I» vão sempre passando de fase.

NEBULUS — Quando estiverem a jogar carreguem em «N», «E», «B» e «CAPS SHIFT» (tudo ao mesmo tempo) e ficarão com vidas infinitas, ou então, carreguem em «CAPS SHIFT» e «4» e jogarão no penúltimo nível.

ROAD RUNNER — Carreguem em «R», «T», «H» e «B» ao mesmo tempo e terão vidas infinitas.

SOLOMON'S KEY — Definam as teclas. Ao definir escrevam «E», «B», «O», «R», «P». Depois definam as teclas que mais vos agradarem e, quando estiverem a jogar, terão vidas infinitas.

DRILLER

```
 1 REM DRILLER
 2 REM ADAPTADO POR MCA 88
 3 REM
 5 CLEAR 32767
 1Ø LET T = Ø: LET W = Ø
 15 FOR F = 65ØØØ TO 65Ø29
 2Ø READ A: POKE F, A
 25 LET T = T + W * A: LET W = W + A
 3Ø NEXT F
 35 IF T < > 7698950 THEN PRINT "Erro na DATA":
    STOP
 4Ø PRINT AT 1Ø, 6; "Comece com a cassete
    de Driller"
 45 LOAD "" CODE 65Ø88
 5Ø POKE 651Ø8, 194
 6Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ
 1ØØ DATA 2Ø5, 64, 254, 33, 249, 253
 11Ø DATA 17, 1ØØ, 255, 1, 131, Ø, 237
 12Ø DATA 176, 195, 46, 255, 175, 17
 13Ø DATA 118, 188, 5Ø, 17, 193, 5Ø
 14Ø DATA 126, 191, 194, 164, 151
```

Arnhem, um jogo de guerra

Carlos Miguel Borges Figueiredo, da Rua 25 de Abril, lt. C,1.º dt.º, Vialonga — 2625 Vialonga, é um apaixonado pelos jogos de estratégia. Assim, andou às voltas com o já velhinho *Arnhem*, publicado em 1985 pela Cases Computer Simulations e escrito por R. T. Smith (um senhor com nome já firmado neste tipo de jogos) e enviou uma série de *dicas* que vão facilitar a vida a todos os candidatos a estregas.

Pelo seu esforço, o Carlos vai receber em casa um embrulho de «A Capital». Com os jogos da praxe.

ARNHEM — O ambiente deste jogo desenrola-se em volta da operação «Market Garden» que se passou em Setembro de 1944 nos Países Baixos (o nome do jogo é Arnhem, de uma cidade dos Países Baixos) e envolve as unidades aerotransportadas largadas das linhas alemãs, para assegurar a passagem aliada nos Países Baixos. Estas unidades deviam esperar (combatendo) até serem libertadas pelo XXX corpo britânico. Mas deparou-se-lhes uma inesperada força blindada alemã e sofreram uma pesada derrota ao fim de uma corajosa resistência. Este jogo apresenta 5 cenários à escolha nos quais se travam as batalhas entre as forças aliadas e alemãs:

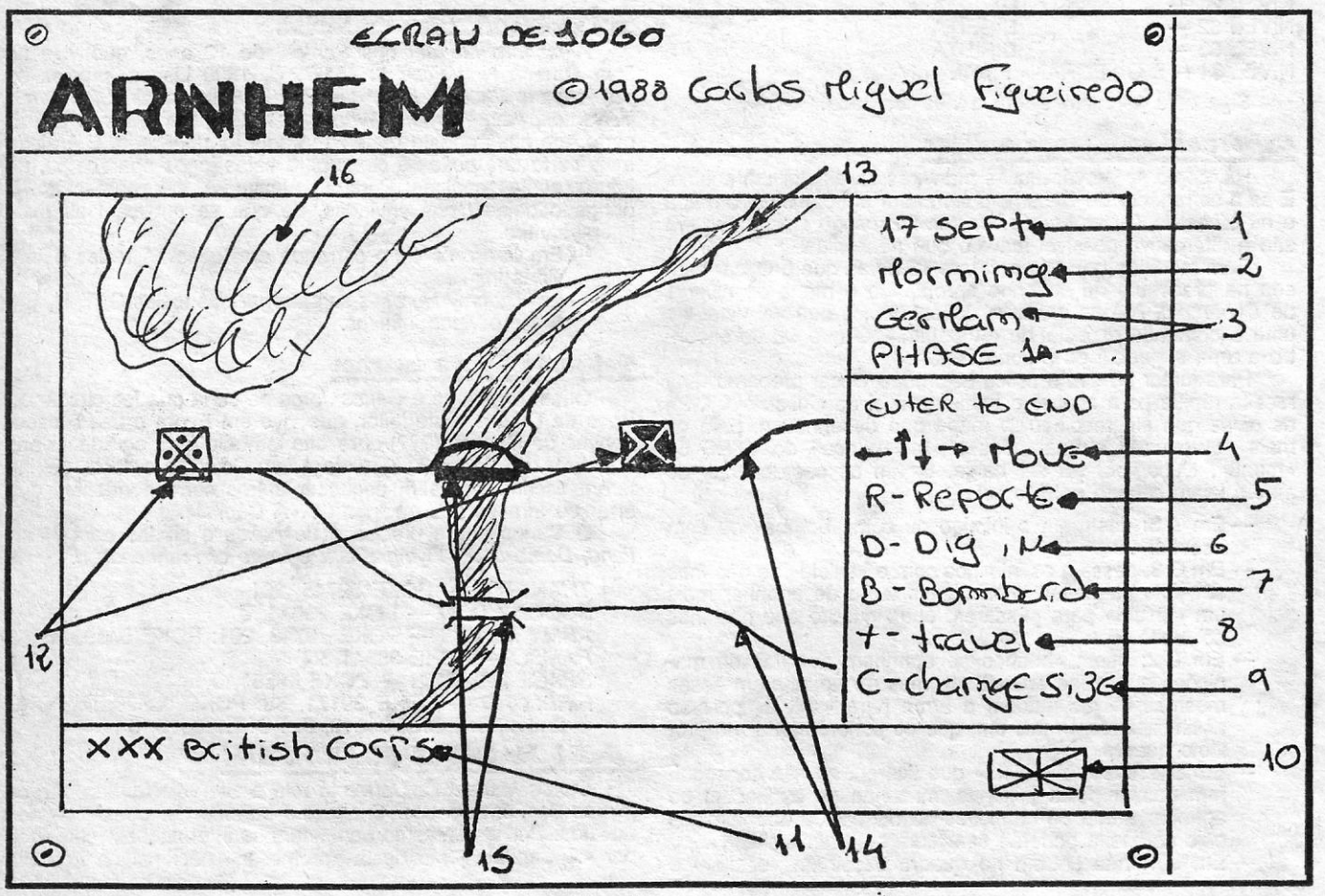
ADVANCE TO EINDHOVEN — Aqui comandamos o exército britânico e a nossa missão é «limpar» a estrada desde o ponto de partida (onde começa o jogo) até Eindhoven. Devem concentrar algumas forças nas primeiras unidades alemãs que estão na estrada e devem deslocar outras tantas passando pelo lado de cima da estrada até atingirem a primeira ponte onde aparece outra unidade. Devem sempre que podem bombardear a unidade que está na ponte. Depois de derrotadas, todas as unidades que estavam na estrada devem avançar até Eindhoven onde se encontram mais unidades alemãs.

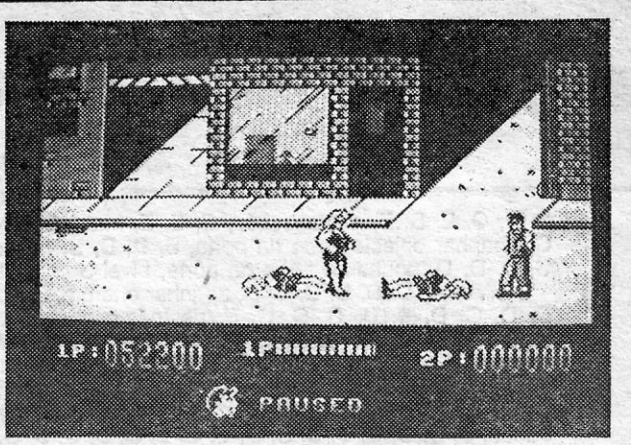
OPERATION GARDEN — Aqui comandamos o XXX corpo britânico e temos como missão libertar a estrada desde quando começa o jogo até Grave. Devem concentrar algumas das unidades nas estradas a norte de Eindhoven (parte de cima do «écran») para reter o avanço alemão que parte quase sempre daqui, e também em Grave.

OPERATION MARKET — Aqui comandamos a 1.ª divisão de pára-quedistas britânicos e a 82.ª divisão de pára-quedistas americanos. Temos como missão libertar a estrada de unidades alemãs de Nijmegen e resistir aos ataques alemães. Devem largar as tropas pára-quedistas nas estradas a sul de Arnhem (fundo do «écran») e de Nijmegen e concentrar as forças sobre estas pontes de modo a travarem ao avanço alemão.

THE BRIDGE TO FAR — Aqui comandamos as forças britânicas e polacas em Arnhem. Devem limpar as estradas de acesso à ponte de Arnhem e na própria ponte. Devem concentrar algumas forças nas estradas a norte (parte de cima do «écran»), a sul (parte de baixo) e a este (lado direito) da ponte de Arnhem e o resto das unidades sobre os acessos mais próximos da ponte.

MARKET GARDEN — Neste cenário estão inseridos os restantes (todos).





TARGET RENEGADE: O QUE FALTA SABER

PARA vos aguçar o apetite (pelo menos aos mais atrasados) eis uma foto do nível dois de Target Renegade, o superjogo da Ocean com Mike Lamb na programação. O jogo já aqui foi referido em anterior edição de «Videojogos», mas agora é o momento de, juntamente com esta foto do rasto de destruição deixado pelo nosso herói junto às «senhoras da noite», vos deixar algumas dicas (vejam também a secção de «Pokes e Dicas») que facilitarão o avanço até ao quinto e último nível, onde o «boss» vos espera.

Mas vamos às dicas:

— A opção dois dos jogadores é óptima se conseguirem chegar a um acordo sobre quem vai fazer o quê. Apesar de os mauzões aparecerem em maior quantidade, uma boa equipa pode abrir caminho mais facilmente.

— Bater num inimigo e deixá-lo caído por terra até que recupere não é boa táctica. Afinal Target Renegade é um jogo violento: batem-lhes na cabeça até que desapareçam do «écran» e podem esquecer esse problema de uma vez por todas.

— Malhos de ferro, paus, tudo o que possam usar como arma é sempre de apanhar. Depois é rodá-los e ver como eles mordem o pó. Eles os inimigos, claro.

— Em Target Renegade o caminho é sempre a direito e de pé ligeiro. Não há sequer tempo para apreciar a paisagem, mesmo que os gráficos vos agradem. Um momento de lazer e a cabeça começa a doer...

E é tudo. Força nesses punhos, pés e o resto.

LEGENDA DO «ÉCRAN» DE JOGO (ver mapa anexo)

1 — **Data**

2 — **Fases do dia** *(morning, afternoon, night)*

3 — **Fases da batalha**: fase aliada e fase alemã. Cada fase do dia está subdividida em 3 fases: *1.ª fase mecânica; 2.ª fase não mecânica; e 3.ª fase mecânica.* Durante as duas fases mecânicas podem ser movidas as unidades motorizadas (tanques, artilharia de tanque, infantaria motorizada e artilharia motorizada); durante a fase não mecânica podem ser movidas as unidades não motorizadas (artilharia, artilharia ar-terra, antitanque, infantaria, pára-quedistas, infantaria aerotransportada e unidades de reconhecimento).

4 — MOVE: Permite movimentar as unidades em terreno livre (todo o terreno), para isso deve premir as teclas com as setas para movimentar o cursor para onde desejar mover a sua unidade e seguidamente premir ENTER. Em terreno livre as unidades podem-se mover até 4 quadrados (o jogo não permite mover o cursor para além dos quadrados permitidos) e vai diminuindo a distância em quadrados conforme a dureza do terreno (por ex. nos pântanos, florestas e rios as unidades percorrem menos quadrados). Só é permitido à infantaria motorizada, aos antitanques, à infantaria, à infantaria aerotransportada e às unidades de reconhecimento atravessar rios.

5 — REPORT: Permite inspeccionar a unidade a comandar, para saber a sua força, eficiência, etc.

6 — DIG IN: Permite à unidade ficar numa certa posição, o desenho gráfico da unidade muda para dente de serra. Esta instrução *(dig in/*abrir trincheiras), é eficaz pois minimiza os efeitos dos ataques inimigos à unidade.

7 — BOMBARD: Permite bombardear unidades inimigas, mas só é permitido fazê-lo às unidades de artilharia. Deve posicionar o cursor sobre a unidade inimiga e premir ENTER. A distância a que as várias unidades de artilharia podem atingir são as seguintes: para a artilharia ar-terra, 6 quadrados; artilharia de tanque, 8 quadrados e 12 quadrados para as restantes.

8 — TRAVEL: Permite às unidades viajar por (só) estrada. Deve pressionar a tecla T, posicionar o cursor sobre a estrada pretendida e pressionar ENTER.

9 — CHANGE SIZE: Esta instrução permite aumentar ou diminuir o tamanho da unidade. Isto é útil para poder atravessar pontes (deve diminuir o tamanho de 4 quadrados para 1). Quando se dá ordem de TRAVEL à unidade esta reduz o tamanho automaticamente. As unidades quando estão reduzidas a 1 quadrado não podem atacar (não devem).

1Ø — **Desenho gráfico da unidade a ser comandada no momento**: Tipo de unidade. Os desenhos gráficos

possíveis para as unidades são: • Carro blindado — tanques; • Carro blindado com cano de disparo levantado — artilharia de tanque; • veículo com rodados mistos — artilharia motorizada; • canhão com veículo — artilharia motorizada; • canhão — artilharia; • canhão com pássaro — artilharia ar-terra; • espingarda — infantaria; • Pára-quedas — pára-quedistas; • espingarda com pássaro — infantaria aerotransportada; • binóculos — reconhecimento; • Canhão tipo carro blindado — anti-tanque. (Existe outra unidade cujo desenho não entendo.)

11 — NOME DA UNIDADE A SER COMANDADA
12 — UNIDADES: Cores: aliadas — azul e amarelo; alemãs — pretas.
13 — RIO
14 — ESTRADAS
15 — PONTES
16 — PÂNTANO

NOTA A: O combate acontece quando uma unidade se encontra perto de outra. Quando uma unidade se encontra a piscar, está a sofrer ataque. Se uma unidade retira (move-se um quadrado para trás), na próxima jogada não pode mover-se na direcção em que retirou, mas na jogada a seguir desta já se pode mover para o sítio de onde retirou.

NOTA B: Durante os cenários 2, 3, 4 e 5 chegam várias unidades por ar (avião), este processo é reconhecido por um quadrado preto a piscar. Para posicionar o sítio onde desejamos largar a unidade mover o quadrado preto (teclas com setas), só se pode largar estas unidades em terreno livre.

O BORDER também se ajusta com a cor das unidades a serem comandadas bem como quando chegam tropas pára-quedistas (unidades vindas de avião).

Desert Rats, ainda estratégia

Os amantes deste tipo de jogos estão mesmo a lamber os beiços. E a culpa é de *Carlos Figueiredo* (com *Arnhem*) e de *André Galvão*, que preparou esta informação sobre *Desert Rats*. O André Galvão, que tem 13 anos e vive na Avenida Rainha Dona Amélia, 24-2.º esq.º — 1600 Lisboa, escreve que adora jogos de estratégia e simulação e que está interessado em trocar ajudas, mapas e jogos com outros leitores com os mesmos gostos. Os aventureiros incluídos.

Quanto à tua referência à repetição de *dicas* e mapas, que, e tu o indicas, já aqui apareceram antes mas enviados por outras pessoas, isso só sucede porque, por um lado, é bom rever coisas antigas e, por outro, porque é difícil controlar se o que um leitor envia é copiado. Esse é um problema que fica com a consciência de cada um. E que, mais tarde ou mais cedo, fica a descoberto, o que não é bonito para quem faz passar por seu o que alheio é. Mas a vida é assim.

A tua sugestão sobre o canto de estratégia, já outros a apresentaram, mas o problema é que nem sempre há material que justifique a criação de um espaço desse género. E, de qualquer modo, o vosso material deste tema vai sempre sendo apresentado. Basta que o enviem. Como a seguir se prova. E como lembrança do teu gesto, seguem uns jogos pelo correio. Escreve sempre.

DESERT RATS — Este excelente jogo de estratégia passa-se nas zonas da Líbia e Egipto quando Erwin Rommel, «a raposa do deserto», invade a Líbia em direcção ao Egipto, sendo a vez dos ingleses de os deter. Há 6 cenários de jogo que são:

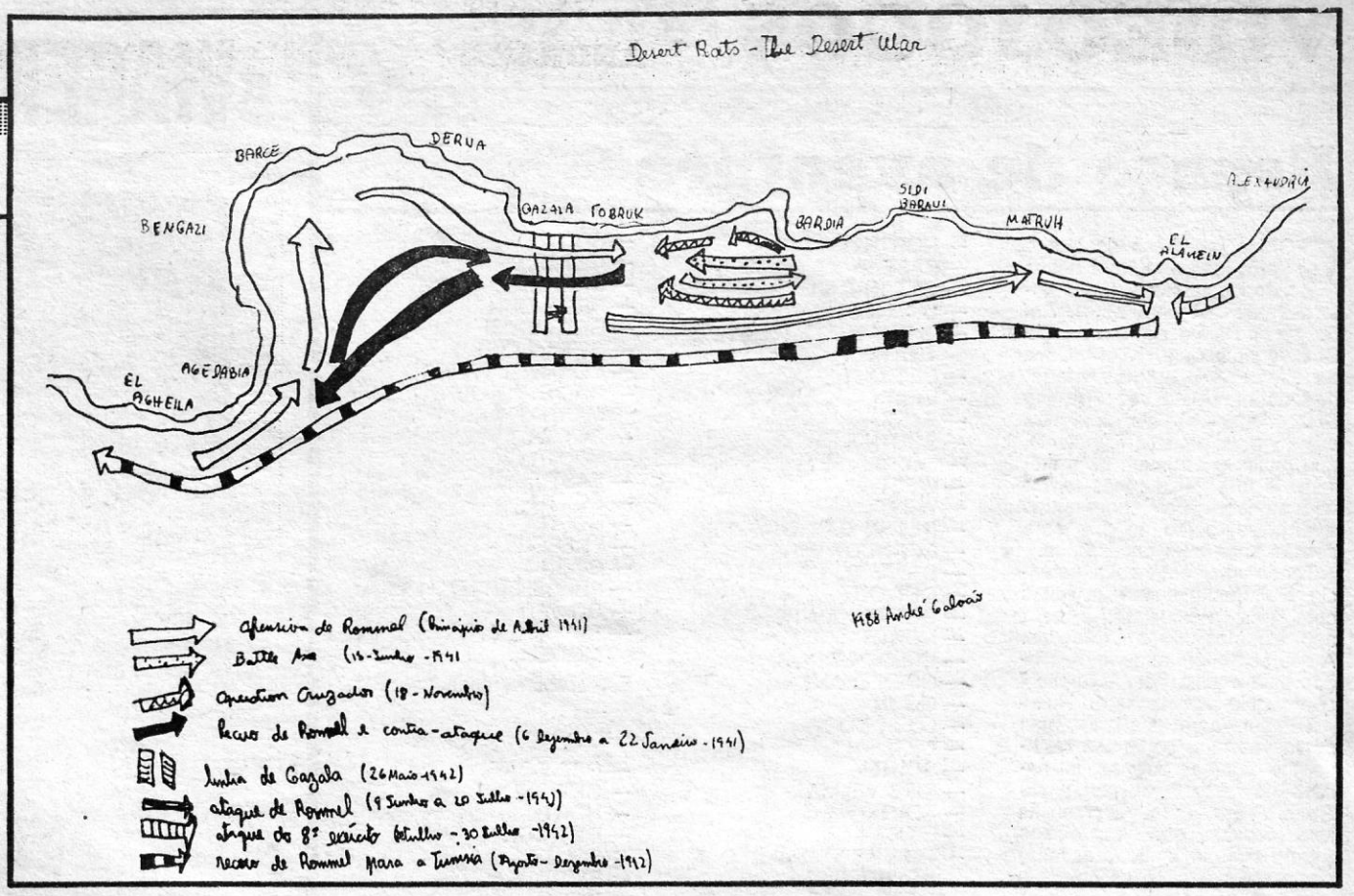
1 — ENTER ROMMEL — Aqui é a invasão de Rommel na Líbia; cuidado se forem os ingleses na defesa de Bardia e Tobruk, nesse caso é melhor retirar deixando unidades para conter os ataques alemães, e nos alemães tentem logo atacar Tobruk.
2 — BATTLE AXE — Aqui dá-se o contra-ataque dos britânicos, tendo cuidado em não mover as tropas em Tobruk, ao atacar tenham cuidado com a 15.ª Panzer, pelas tropas do Eixo, não ataquem Tobruk e concentrem os ataques às tropas britânicas que vêm de este.
3 — OPERATION CRUZADOR — Outro ataque britânico tentem aliviar o cerco a Tobruk atacando as tropas que cercam com as tropas de Tobruk e as restantes britânicas, pelo Eixo defendam as posições, fortificando-se.
4 — GAZALA — Aqui há uma linha toda fortificada, aconselho pelos britânicos a fortificarem-se e os alemães a defenderem-se dos ataques britânicos, contra-atacando depois.
5 — EL ALAMEIN — Os alemães estão a poucos quilómetros do Egipto e é tudo por tudo, ataquem bastante por parte dos britânicos e fortifiquem-se atacando depois.
6 — THE DESERT WAR — Isto engloba toda a guerra de África começando na entrada de Rommel.

Unidades

Tanques — divisão de tanques
Tanques ligeiros — divisão de reconhecimento
Espingarda — divisão de infantaria
Camião — divisão de infantaria motorizada
Bandeira — quartel-general e divisão de artilharia contra-tanques
Canhão — divisão de artilharia
Canhões e metralhadora — divisão armada

Comandos

MOVE — mover a unidade para um ponto tendo de se apontar o cursor
TRAVEL — viajar nas estradas (vai-se mais depressa) tem de ver apontar o cursor
ASSALT — o mesmo que MOVE só que é usado para atacar
HOLD — ficar imóvel, recebendo mais *supplies* e reforços
FORTIFY — só aparece quando se fica 1 vez em HOLD fortifica a unidade
REPORT — diz-nos o número de homens, como abastecimentos, eficiência, moral, etc., que a unidade possui
DIVIDE — divide uma divisão em brigadas



Estados da unidade

— não está sofrendo nada (ataque, proximidade com inimigo, etc.)

— fortificado

— entrincheirada

— piscando — sofrendo ataque

Após isto boa sorte nas vossas campanhas de África, e que vença o melhor.

Escreveram ainda...

Um tipo cheio de problemas que dá pelo nome de *Bernardo* e só recentemente descobriu que «A Capital» tinha uma secção de jogos de computador. O Bernardo, que tem um Spectrum + 2 mas não sabe bem o que fazer com ele, quer saber como é que se descobrem os *pokes*, como se fazem jogos, o que é o código máquina, e que livros deve comprar para aprender mais (tudo) sobre computadores.

Decididamente, as respostas às questões do Bernardo davam para uma página de jornal, razão por que não lhe vamos responder aqui, pelo menos como gostaria. Fiquemo-nos dizendo que os *pokes* se descobrem sabendo-se o que representam diferentes rotinas de um programa e em que endereços (posições de memória) se escondem. Como a atribuição de um determinado número (de 0 a 255) dá origem a determinada função na memória (não é bem assim mas isto talvez te explique alguma coisa) se alterarmos um número de determinado endereço, há qualquer coisa que muda.

Imagina que há um endereço na memória onde estão indicadas as vidas do herói de um jogo. Se lá fores e alterares esse número, podes dar ao teu herói o número de vidas que desejas ou necessitas para chegares ao fim do jogo. Mas, como é óbvio, os *pokes* servem para muito mais do que isto.

O código máquina é a única linguagem que o teu computador percebe. É uma linguagem de números, entre 0 e 255, que o computador consegue interpretar de forma a fazer saltar, dar murros, voar, os bonecos que tu vês no «écran». É tudo feito com números, o que quer dizer que vais ter de ser bom em matemática, se queres chegar a perceber o computador. Embora as matemáticas usadas nestas máquinas sejam diferentes daquelas que conheces. Mas tudo se aprende. E quando se aprendem todos esses segredos, então é possível fazer os jogos, que mais não são do que sequências infinitas de números com que a memória do computador se diverte (lá dentro) para que tu (cá fora) possas, por exemplo, jogar *Cybernoid* até ao fim.

Há muitos livros no mercado que te podem ajudar a compreender este estranho e entusiasmante mundo dos computadores. Aconselhar um seria preterir outros. Será melhor que dês os primeiros passos lendo atentamente o manual de instruções do teu computador. Aí tens muito com que te entreter. Se depois decidires que queres saber mais, então é tempo de procurares um livro. Preferencialmente um que te dê uma ideia do que é BASIC, uma linguagem simples mas eficaz, que te servirá de plataforma de lançamento para os mais altos voos do código máquina. E pronto.

Ruben Augusto Valente de Oliveira Martins, que vive na Rua Gago Coutinho e Sacadura Cabral, 21-3.º F — 2955 Pinhal Novo, quer trocar jogos com outros leitores. Tem cerca de 300 e fica à espera que lhe escrevam.

Do Cartaxo escreve *Carlos José Courinha Pereira*, na esperança de que alguém lhe arranje uma cópia decente do jogo *Soul of A Robot* já que a que possuía deu «o berro». E o Carlos está também interessado em trocar correspondência com outros leitores. Escrevam-lhe para a Rua do Jardim, 53-2.º dt.º — 2070 Cartaxo.

De Évora escreve *Emanuel Balça* pedindo *dicas* urgentes para *Dinamite Dan II*, *Sir Fred* e *California Games*. Um único conselho para este leitor. Continua a ler «A Capital».

Tem 12 anos de idade *Gustavo Gonçalves Galhardo Figueiredo*, que escreveu desde Paço de Arcos para o Poço da Cidade. O Gustavo enviou uma série de *dicas* mas como já aqui foram referidas recentemente, vamos deixá-las de lado. Mas escreve sempre, Gustavo.

Jorge Manuel Correia Galheta e *Nuno Miguel Viegas Balbino* são dois fiéis leitores que escrevem desde o Algarve tecendo encómios a este espaço de videojogos e pedindo que outros leitores lhes escrevam. A morada de contacto, ao cuidado de Jorge Manuel, é a seguinte: Churrasqueira O Retiro do Nuno, Ferreiras — A 1 8200 Albufeira Codex, Algarve.

Ajudas para *Cybernoid* e *Firefly* são o pedido de *João Alexandre Almeida Morais Isidro*, de Lisboa, que juntou à sua carta uma solução para *Garfield* que já não vamos publicar. E o mesmo para a *dica* de *720*. Já está vista. Mas obrigado.

Como jogar *Theatre Europe*, o que fazer dentro do castelo em *Masters of Universe*, como acabar *Spy Hunter*, que fazer em *Chain Reaction* (disso já falámos na crítica ao jogo) são algumas das perguntas que *Rui Pedro* que vive na Rua Infante de Sagres, 9 c/v — 7540 Santiago do Cacém, «despejou» aqui no Poço da Cidade. Estas dúvidas (algumas) devem-se a nítida falta de atenção do Rui, porque «A Capital» já publicou *dicas* destes jogos. O que falta, resta esperar que chegue a estas páginas. Não desistas.

Trocar jogos, especialmente *Zulu Wars* e *Mindstone* é o desejo de *Vítor António Pego*, da Rua de Cabinda, 89-r/c — 2775 Parede. Que também quer trocar correspondência com outros leitores.

Francisco Paulo Aleixo está «encravado» em *Gunship* e não sabe que fazer. Este leitor, que vive na Rua Guilherme Gomes Fernandes, 9-6.º dt.º — 2675 Odivelas (espero que esteja certo, a tua letra é difícil de perceber), mete o jogo mas quando chega à parte do quadro com indicações não consegue avançar.

Este problema (se é só este?) resolve-se com a utilização do *joystick* já que *Gunship* só pode ser jogado com o *joystick* ligado. Só assim é possível fazer as escolhas no «menu» de opções. Depois é só carregar as restantes partes, conforme o programa solicita. Mas sem o manual que acompanha o jogo ninguém vai muio longe em *Gunship*. Ou então necessitas de comprar os números de «A Capital» em que *Daniel Lima* explicou tudo o que havia para dizer sobre este fantástico simulador. Entendidos?

Mário David e *Mário António*, da Rua de Ayamonte, 28-A — 8900 Vila Real de Santo António, querem trocar *pokes, dicas*, jogos e cartas. Escrevam-lhes para a morada indicada, ao cuidado do primeiro Mário, ou para a Rua Infante D. Henrique, 25, também em Vila Real de Santo António, onde mora o Mário António. Os mais apressados podem telefonar-lhes pelo 44746 da rede de Tavira (081).

Grande dúvida deixa no ar o leitor *Sílvio Mendes* da Urbanização D.ª Inês L 64 — 3100 Pombal. Escreve este leitor que há muito muito tempo, ainda o *Pokes & Dicas* não existia como tal, apareceu nestas páginas a crítica a um jogo chamado *Empires* constituído por 5 cassetes. Só que parece que o jogo nunca apareceu por aí. Alguém sabe notícias? Se sim, é favor contactar o Sílvio em Pombal que ele anda preocupado e está mesmo disposto a negociar o direito a ter *Empires* na sua colecção. Se alguém o quiser fazer ter noites descansadas, pode mesmo telefonar-lhe usando o 23682 (o indicativo é o 036).

Este leitor anda também desesperado com a solução de *Stormbringer*. Esperemos que o futuro no-la traga, para descanso do Sílvio e de muitos mais...

Trocar jogos é a intenção de *João Gouveira*, de *José Miguel Lopes* e de *Nuno Raminhos*, que formam o *Spectrum Viper*. Quem quiser saber mais escreva-lhes para a Rua Dona Maria II, lt. B/3-3.º dt.º, Reboleira, Amadora, ao cuidado de *José Miguel Lopes*.

Maurício Ferreira Marques Santos voltou a escrever, com um desenho da pista do *Nigel Mansell's Grand Prix*. Só que esta é unicamente a primeira das pistas do jogo e, de qualquer modo, o desenho das pistas aparece no folheto de instruções do jogo. Por isso mesmo não a vamos publicar, embora fique no ar a ideia de que, talvez, em breve, se publiquem algumas das (ou todas) pistas. De qualquer modo Maurício, obrigado e olá *II*... Escreve sempre.

Dicas para *Cockie, Miami Vice, How To Be a Complete Bastard* são três boas razões para a carta de *Ricardo Jorge Olival*, da Rua de S. João, lt. 5-A, 2.º-E, Algueirão — 2725 Mem Martins. A outra tem a ver com o jogo *Rolling Thunder*. O Ricardo enviou um mapa. Que não vamos publicar.

E por esta semana é tudo. Com a promessa de que para a semana vamos ter novidades (e boas) nestas páginas. Até sexta-feira.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

COM a promessa de que a próxima carta trará novas do jogo *Seas of Blood* (interessante aventura esta), *Rui Sérgio M. Barros*, da Rua Camilo Castelo Branco, 10-1.º dt.º, Cova da Piedade — 2800 Almada, despachou desta vez *The Big Sleaze*. A solução completa para este jogo vai permitir, finalmente, que muios o arrumem na prateleira. O que vai dar-lhes tempo para se debruçarem sobre outras aventuras, coisa de que esta secção anda bem necessitada.

Tendo em conta essa carência, Rui Sérgio andou às voltas com *Winter Wonderland* e deixa aqui algumas coisas explicadas. A que se juntam duas fotos obtidas pela equipa de «A Capital» que seguiu as pisadas do Rui.

Também para este leitor, mas desta vez para podermos resolver-lhe algumas dúvidas, foi necessário fazer uma viagem até *Rebel Planet*. E foi aí, como as fotos provam, que descobrimos (numa missão muito arriscada) como obter o *card*, os *tickets* e que dizer ao *galactic travel valet*. E para os mais perdidos aqui fica a indicação de que os *tickets* devem ser oferecidos aos dois homens que embirram com o nosso agente quando este chega ao espaçoporto. E que ao chegarem ao hotel devem falar com o porteiro. Mas será conveniente que levem a ampola de analgésico e depois de realizada determinada operação examinem a mão ao porteiro. E já chega de informação. Olhem com atenção para as fotos, que as *dicas* estão lá todas.

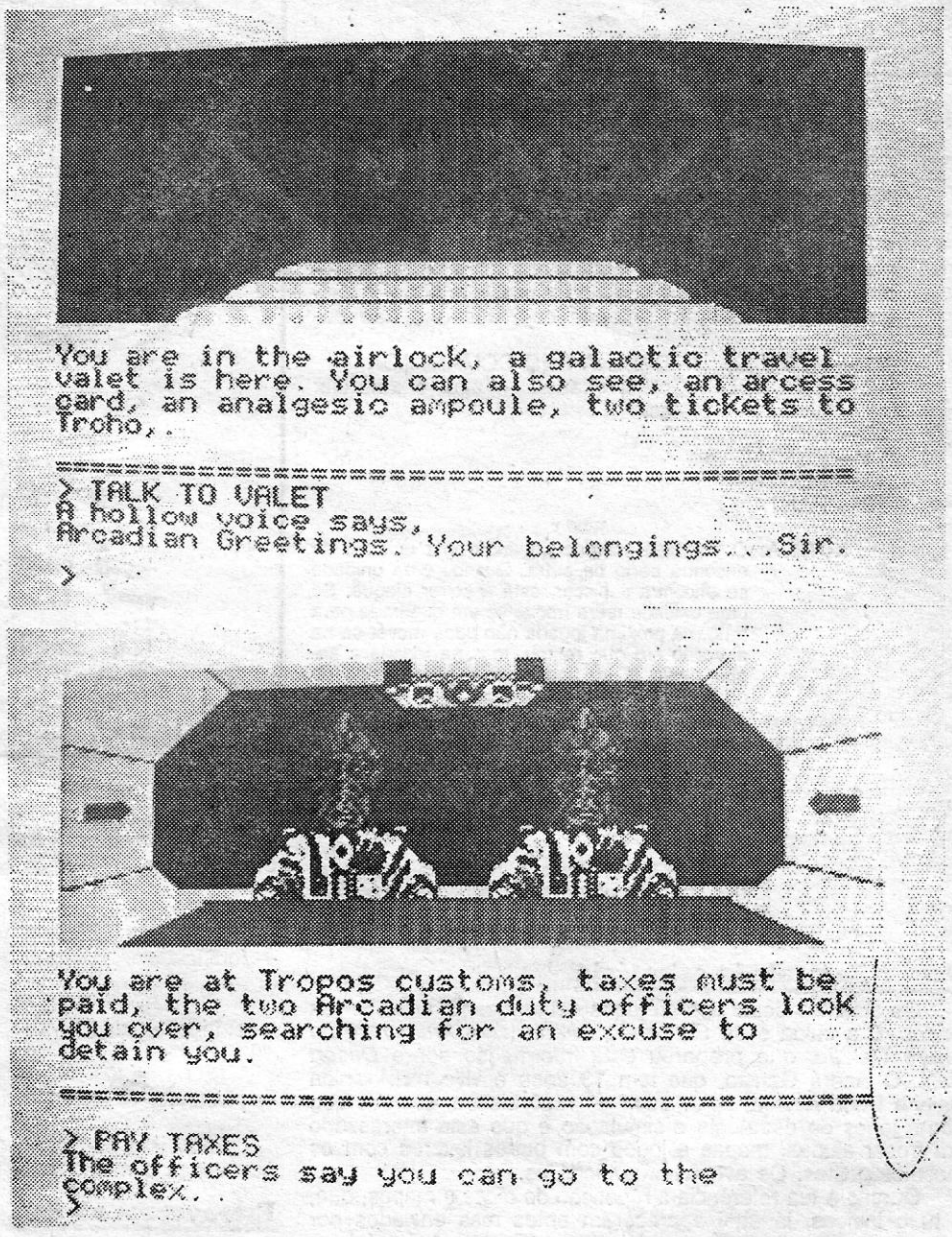
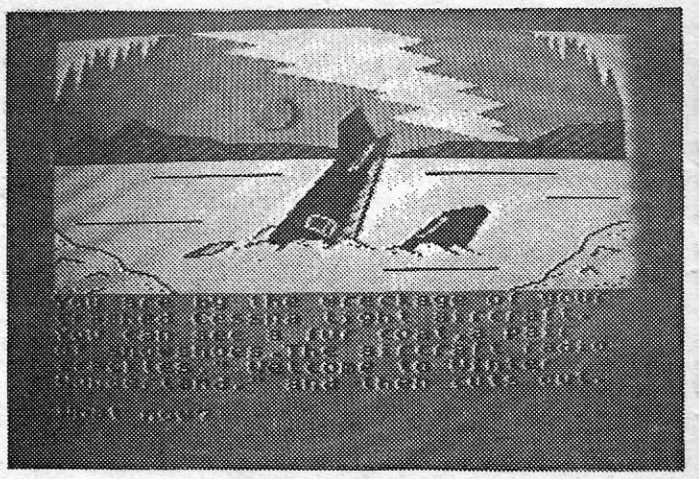
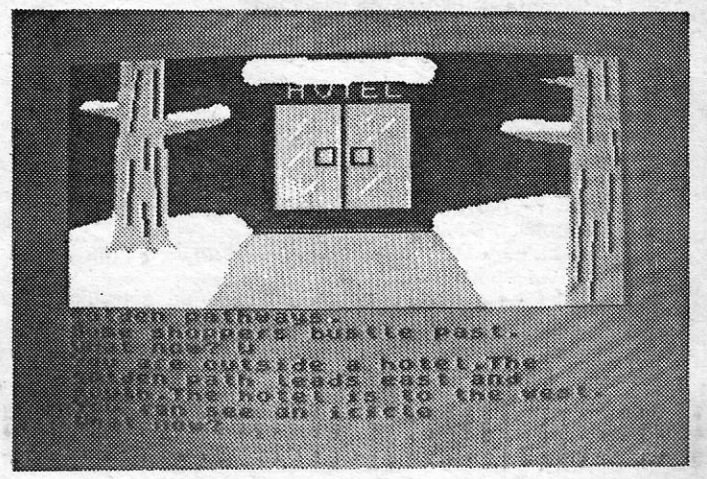
THE BIG SLEAZE

— SMOKE
— WAIT
— WAIT
— WAIT
— GET CHEQUE
— NORTH
— GET MAC
— WEAR MAC
— DECODE NOTE
— GET PHOTO
— GET CHEQUE
— NORTH
— DOWN
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— SOUTH
— LOCK DOOR
— SOUTH
— EXAM CAR
— GET IN CAR
— DROP PHOTO
— GET BOOK
— READ BOOK
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO ASTORIA BOULEVARD BANK
— GET OUT
— WAIT (até o banco abrir)
— NORTH
— NORTH
— SOUTH
— SOUTH
— GET IN CAR
— DROP BOOK
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO JOE'S DINNER
— GET OUT
— GO IN
— NORTH
— READ WALL
— EAST
— EXAM TOILET
— WEST
— SOUTH
— SOUTH
— GET IN CAR
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO IMRAHD ST
— GET OUT
— NORTH
— UP
— EAST
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— GO IN
— EXAM SOFA
— GET PHOTO
— SOUTH
— WEST
— DOWN
— SOUTH
— GET IN CAR
— DROP PHOTO
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO 21st ST
— GET OUT
— WEST
— SOUTH
— EAST
— (Aqui não consigo abrir as SLIDING DOORS)
— WEST
— NORTH
— EAST
— GET IN CAR
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO POLICE STATION
— GET OUT
— EAST
— EAST
— SOUTH
— NORTH
— WEST
— WEST
— GET IN CAR
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO OFFICE
— GET OUT
— GET DYNAMITE
— NORTH
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— GO IN
— LOCK DOOR
— UP
— SOUTH
— KISS VELMA
— SOUTH
— EXAM SAFE
— INSERT DYNAMITE IN KEYHOLE
— LIGHT FUSE
— NORTH
— WAIT
— WAIT
— SOUTH
— GET GUN
— GET BATTERY
— NORTH
— NORTH
— DOWN
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— SOUTH
— LOCK DOOR
— GET IN CAR
— CONNECT WIRES
— DROP GUN
— DROP BATTERY
— DRIVE HOME
— YES
— (Grave esta parte e meta a 3.ª parte do jogo)
— GET OUT
— NORTH
— GET BILLS
— UP
— WEST
— UNLOCK DOOR
— OPEN DOOR
— GO IN
— ANSWER PHONE
— GO OUT
— EAST
— DOWN
— SOUTH
— GET IN CAR
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO CENTRE OF MANHATTAN
— YES
— (Grave esta parte e meta a 2.ª parte do jogo)
— DROP LIGHTER
— GET OUT
— SOUTH
— SOUTH
— GO IN
— DROP BILLS
— GO OUT
— EAST
— NORTH
— EAST
— NORTH
— WAIT (até a LIBRARY abrir)
— GO IN
— SOUTH
— WHISPER LIBRARIAN BULLFINCH
— READ NEWSPAPER
— NORTH
— GO OUT
— WEST
— NORTH
— GET IN CAR
— DROP MODEL
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO CENTRAL PARK
— GET OUT
— NORTH
— NORTH
— WEST
— WEST
— GET NET
— NORTH
— EAST
— EAST
— NORTH
— WEST
— NORTH
— EXAM BRIDGE
— SHOOT WHALE
— GET WHALE
— EXAM WHALE
— GET BULLFINCH
— DROP NET
— SOUTH
— EAST
— SOUTH
— WEST
— (Surpresa)
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— GET IN CAR
— DROP BULLFINCH
— DROP GUN
— GET MODEL
— GET BATTERY
— CONNECT WIRES
— DRIVE TO CENTRE OF MANHATTAN
— GET OUT
— SOUTH
— EAST
— SOUTH
— GO IN
— PRESS BUTTON
— GO IN
— PRESS BUTTON 102
— GO OUT
— INSERT BATTERY IN MODEL...

...E, parabéns, acabou o *Big Sleaze*.

WINTER WONDERLAND

— GET COAT
— GET SHOES
— NORTH
— GET GUN
— SOUTH
— WEST
— NORTH
— WEST
— WEST
— FIRE GUN
— WEST
— WEST
— SOUTH
— SOUTH
— EXAM POTHOLER
— GET ROPE
— GET PICK
— UP
— NORTH
— NORTH
— DIG SNOW
— NORTH
— NORTH
— CLIMB WALL
— GET EGG
— DOWN
— DROP ROPE
— DROP PICK
— WEST
— GET ICICLE
— EAST
— NORTH
— WEST
— NORTH
— DROP ICICLE
— WEST
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— WEST
— DROP GUN
— DROP KEY
— DROP SHOES
— GET VACUUM CLEANER TO DAILY
— SOUTH
— SOUTH
— PRESS KEY IN SOAP
— EAST
— EAST
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— WEST
— EAST
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— WEST
— WEST
— NORTH
— WEST
— GET CARD
— EXAM CARD
— EAST
— SOUTH
— EAST
— EAST
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— WEST
— BUY FOOD
— EAST
— EAST
— BUY AN HAMSTER
— WEST
— NORTH
— SOUTH
— WEST
— BUY A ROSE
— EAST
— NORTH
— NORTH
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— EAST
— EAST
— DROP FORGED KEY
— HIRE SKATES
— WEST
— NORTH
— GIVE EGG TO PROFESSOR
— SOUTH
— SOUTH
— SOUTH
— WEST
— SOUTH
— SOUTH
— WEST
— WEST
— DROP HAMSTER
— EAST
— EAST
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— NORTH
— WEST
— BUY GLUE
— BUY SCISSORS
— SOUTH
— SOUTH
— WEST
— WEST
— DROP GLUE
— DROP SCISSORS

A partir daqui não consigo fazer mais nada, mas podem tentar comprar o «DIY Manual» em vez da «Rosa» e tentem construir o que o manual ensina com a GLUE, SCISSORS e ICICLE.

«VIAGEM A REBEL PLANET»